

1750 Pts - Imperio Roster

FRANCISCO GONZALEZ SANCHEZ

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
* General, Sacerdote Guerrero	1	10	4	3	4/5	4	2	4	2	8	1+	-	-	1	2	152
	Usage Conflict; 5 plegarias (1 por turno), 4+ para dispersarlas. Odio al enemigo, él y su unidad (excepto otros héroes). ; Barda; Plegarias de Sigmar; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Corcel de Batalla															
<i>Martillo del Juicio</i>	El enemigo tira un chequeo de Re por impacto si lo falla es herido automáticamente y no efectúa tirada de salvación por armadura. Si lo consigue se hace normalmente.															[25]
<i>Escudo Encantado</i>	5+ Sv; Puede combinarse con otras armaduras no mágicas.															[15]
Corcel de Batalla	1	20/18	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Hechicero de Guerra	1	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-	-	2	1	1	150
	Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.															
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso.															[25]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso.															[25]
Hechicero de Guerra	1	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-	-	1	1	1	65
	Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.															
Orden de Caballería del Círculo Interior	7	10	4	3	4	3	1	3	1	8	1+	-	-	-	2	273
	Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura de Placas; Escudo; Estandarte; Músico; Corcel de Batalla ; Círculo Interior															
<i>Estandarte de Guerra</i>	+1 a resolución del combate.															[25]
Maestre	1	10	4	3	4	3	1	3	2	8	1+	-	-	-	2	[16]
Corcel de Batalla	8	20/18	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Orden de Caballería	6	10	4	3	3	3	1	3	1	8	1+	-	-	-	2	146
	Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura de Placas; Escudo; Músico; Corcel de Batalla															
Corcel de Batalla	6	20/18	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Espadachines	19	10	4	3	3	3	1	4	1	7	5+	-	-	-	1	195
	Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Estandarte; Músico															
Duelista	1	10	4	3	3	3	1	4	2	7	5+	-	-	-	1	[10]
D. Compañías Libres	10	10	3	3	3	3	1	3	1/2	7	-	-	-	-	1	[50]
	Tratar todas las armas como 2 armas de mano, +1 At. Destacamento.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;															
Arcabuceros	9	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	85
	Arcabuz; 60 cm. Fuerza 4 (-2 Sv). Mover o Disparar.															
Tirador	1	10	3	4	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	[5]
	Arcabuz; 60 cm. Fuerza 4 (-2 Sv). Mover o Disparar.															
Ballesteros	9	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	85
	Ballesta; 75cm.Fuerza 4. Mover o disparar.															
Tirador	1	10	3	4	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	[5]
Flagelantes	13	10	2	2	3	3	1	3	1/2	10	-	-	-	-	1	150
	Indesmorralizables. Ningún personaje puede unirse. ¡El fin está próximo!; Furia Asesina; Inmune a Psicología. Obligado a cargar, perseguir y arrasar. Nunca pierden la Furia Asesina.; Mayal; Fuerza +2 en el 1º turno de combate; Requiere 2 manos.; elimina a 1d3 flagelantes y gana hasta el fin de turno: (1=odio (se aplica aunque no sea el 1º turno de combate; 2= repiten tiradas fallidas para herir; 3=+1 Rc). Dura hasta el fin de fase de combate, no afecta a los que pueden luchar, ni cuentan esas bajas para el Rc.															
Profeta del Apocalipsis	1	10	2	2	3	3	1	3	2/3	10	-	-	-	-	1	[10]
Herreruelos	7	10	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	-	-	-	2	133
	Caballería rápida; Ristra de Pistolas; Alcance 20 cm., Fuerza 4 (Sv -2), sin mod., por mover o Alcance. Cuenta como 2º arma en CC. Siempre aguanta y dispara. Disparos múltiples x2.; Armadura Ligera; Músico; Corcel de Batalla															
Corcel de Batalla	7	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Gran Cañón	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	100
	alcance 150 cm, F10, 1d6 heridas; sin TSA; estimación+dado de artillería+dado de rebote															
Dotación	3	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	[0]

1750 Pts - Imperio Roster

FRANCISCO GONZALEZ SANCHEZ

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
Cañón de Salvas	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	110
60cm; Tira un dado por cada uno de los 3 tubos 1:problemas; 2=2 disparos; 3=4 disparos; 4=6 disparos; 5=8 disparos; 6=10 disparos; disparos de F5 y -3 TSA (tira para impactar normalmente)																
Dotación	3	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	[0]
Cazadores	9	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	105
Hostigadores; Exploradores; Arco; 60 cm. Fuerza 3.																
Tirador	1	10	3	4	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	[5]
Option Footnotes:																
Caballería rápida	Moviendo puede reorganizarse cuantas veces quiera si no está cargando. Puede marchar y disparar. Si huye como reacción a una carga, y se reagrupa, puede mover y disparar. Tiene 360° de visión (pero entre ellos se tapan)															
Estandarte	Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 pts de victoria) si es perseguida o es destruida en Combate. Si la unidad que lo capturó es desmoralizada o destruida a su vez, no se suma los puntos de victoria.															
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.															
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento															
Reglas destacamentos	Los destacamentos no causan pánico. Unidad independiente, pero despliega a la vez y a 8 cm de su unidad principal. Mientras estén a 8 cm de su unidad principal, pueden usar su Ld, Hacer cargas de apoyo o contracargas (pueden cargar por el flanco y atacar primero) o fuego de apoyo. Si un personaje se une, pierde todas sus reglas especiales.															

Total 1749

Dados Energía: 5
 Datos Dispersión: 5
 Total Miniaturas: 106

Validation Results for Lista Ejército 'Ejército Estándar' using Rule-Set 'Primary Rule Set':

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	367	1383	20%
Básicas (>=2unit)	6	n/a	766	984	43%
Especial (<=3unit)	3	0	506	1244	28%
Singular (<=1unit)	1	0	110	1640	6%
Objetos Mágicos Summary	5	n/a	115	n/a	6%